

Les éléments tombent du ciel

Text by Data Rhei

Les éléments tombent du ciel, pleins de théories narratives. À égale distance de La Cité de la Muette à Drancy et du tanji de Mapo-gu, les architectes placent modules et textures dans le paysage désertique, construisant une grille. La terre n'est pas le cadre de l'errance mais une partie de celle-ci. Au 17 février, l'insolation à 'Ayn Al-Sira est de 11 heures et 12 minutes, la foudre frappe vraiment deux fois. L'expérience principale a lieu dans la grille. Le climat est global.

Il se débattait, espérant trouver une issue à cette hallucination, mais ce combat était sans effet, il ne faisait que qu'avancer, reculer et tomber dans ce même paysage infini. D'une part, l'espace bétonné autour de lui se générait au fil de ses déplacements, et d'autre part, il lui était impossible de voir son propre corps. Sa propre substance, qu'il avait pourtant jusqu'ici généralement plutôt perçu comme un fardeau, lui faisait défaut, et il n'était finalement pas spécialement rassuré par cette soudaine disparition. Chaque mouvement apparaissait comme une simple translation de ses yeux dans le projet urbain bigarré à l'intérieur duquel il avait

inopinément popé. Il voulut soupirer, essayant de se figurer comment le son pouvait bien se déplacer au cœur de cet immense enchevêtrement de mortier.

L'architecture est une pure abstraction, condamnée à la fragmentation. Dans cet espace, la présence humaine est incongrue. Une théorie narrative est que les Agents sont des êtres sociaux. La grille est le cadre imaginaire par lequel il devient possible de percevoir le paysage. La grille éclipse les Agents, la grille étant à son tour éclipsee par le paysage, poussant les Agents à réaliser leur propre relation au paysage. En ce sens, la grille elle-même ne peut être entièrement comprise dans sa globalité, pas plus que le paysage.

En même temps, une jeune fille parcourait le même entrelacement de terre-pleins, d'escaliers et de piliers. Au niveau supérieur, ça avait tout d'un champ de maisons, pensait-elle, bien que les mots ne suffisent ni tout à fait à caractériser l'horizon qui s'offrait à elle, ni à en décrire la composition délicate. La tortueuse superficie du décor rappelait la complexité de toute socialité autant que son découpage évoquait l'abstraction territoriale de Klee dans *Highways and Byways*. En tout état de cause, la peinture était une étendue sans borne. En outre, son immensité déconcertante était noyée dans un profond ciel violacé, dont elle peinait à apprécier s'il l'incluait ou non. En contrebas, émergeaient des

hiéroglyphes, comme creusés dans les murs sinueux des ensembles, les magiques symboles, dessinant un réseau, se détachaient des murs bleuis par la lumière de la nuit. Et au-dessus, dans l'océan brumeux, quelques tours...

Les châteaux sont faits de silicium et ne peuvent pas abriter de Boss. Ainsi, le paysage ne peut être entièrement compris dans sa globalité, il ne peut pas y avoir de Boss non plus. L'abstraction est réelle.

Il cheminait à travers un souterrain avec devant lui les escaliers donnant sur un carrefour contextuel, là où deux bâtiments semblaient en conflit et clignotaient l'un puis l'autre. Depuis ce qui ressemblait à un parking, il lui était possible d'isoler les deux tours d'escaliers qui venaient de percer dans l'obscurité. Ici, rien de vraiment connu ou de reconnaissable, si à l'heure actuelle marches et garde-fous pointaient au-dessus du carrelage de toits, encore quelques pas et tout ça aurait disparu pour toujours. Pas de passé, seulement du présent, de l'être-présent, être-ici. Pas même de n'être pas, remarquait-il, l'être et le non-être ne partagent pas une différence de quantité, mais de qualité.

La relation spatiale du ciel au paysage est telle que la brume reste plaquée contre un plan de verre imaginaire. Le plan repose à plat sur les pointes des poteaux. Une théorie narrative est

que l'esprit des Agents fonctionne comme le plan imaginaire. Les éléments dits artificiels sont fondés de telle sorte que l'être social des Agents, en étant éclipsé, est aussi réel. Les Agents sont conscients que la foudre frappe toujours deux fois. La distance est globale. Une théorie narrative est qu'on ne meurt jamais dans les screenshots.

Il avait finalement atteint l'altitude dont il avait convenu avec lui-même et décida de s'immobiliser pour contempler le panorama. Il semblait s'élever à au moins quarante mètres de haut, les perspectives incisives et la répétition sans fin d'angles droits toujours semblables, dessinaient un espace fractal qui semblait difficile à déplier. L'interminable obscurité qui lui faisait front, ce paysage d'une modernité romantique face auquel il se tenait, debout dans la brume, s'offrait à lui comme le lieu du désastre normal, de la disruption quotidienne.

Une théorie narrative est qu'il y a toujours une autre théorie narrative. L'action est de choisir. Le scénario de la génération procédurale est coincé dans le moteur du jeu. Le moteur du jeu est l'imaginaire apocalyptique qui désire sa propre fusion. Le soi-disant crépuscule n'est que la résine fondante d'un futur possible. C'est sans fin.

Elle n'entendait rien au jeu auquel elle jouait, du moins, elle ne parvenait pas à en verbaliser les règles, elle réussissait tout juste à ressentir et à

anticiper certains futurs. Il devait y avoir un moteur qui définissait la physique de cet espace, ça, ses sens pouvaient le confirmer. L'idée, semblait-il, était de générer encore et toujours, selon une typologie de règles trop complexes pour son intellect. Ces lois forçaient la main à des déplacements, l'infrastructure générait une forme de contrôle autant qu'elle définissait un cadre esthétique à notre existence. Si elle avait auparavant pu visiter des lieux plus accueillants ou familiaux, celui-ci construisait une existence dont le gros était une déambulation sans fin, sinueuse et solitaire.

Choisir est une action. De nouvelles grilles sont construites par des êtres sociaux avec différents rapports sociaux. L'action consiste à choisir le parcours donné par certains repères sociaux. L'action est globale. Les Agents errent dans un futur indécis. Errer, c'est choisir l'action. Une théorie narrative est qu'on ne meurt jamais par écrit. Mais l'écriture ne peut en réalité assurer la sécurité. C'est un moteur de jeu qui désire sa propre apocalypse. En réalité, c'est son propre rapport social, désirant sa propre théorie narrative. Ici, c'est maintenant s'étendant à perte de vue.

Ce pilier semblait avoir à son égard un ressentiment qui en disait long sur sa situation en tant qu'individu. Ici, pas de dialogue donc ni poiesis ni phusis, seule régnait la technique. Marmonnant

pour lui-même son ressenti totalitaire dans un silence que même sa parole ne parvenait pas à éprouver, il remarquait en passant la porte qu'ici la vie et le territoire ne se co-construisaient pas. Il y avait des lois qui ne s'affligeaient d'aucune socialité, qui généraient une vie sans autre évolution possible que l'errance. Plus encore que l'éphémère, ce gigantisme le confrontait à l'éternel.

L'écriture est une action qui choisit une théorie narrative pour quitter la grille qui s'efface. Les hiéroglyphes en sous-sol brisent le plan imaginaire. Les fragments tombent du ciel. Ils reflètent le soi-disant crépuscule comme une Skybox. Choisir une action qui importe dans ses relations sociales, c'est imaginer de nouvelles cartes pour les Agents. Les êtres sociaux errent dans un futur encore indécis. C'est déjà en train de se produire.

Comment pouvait-elle encore penser ainsi ? Elle avait pourtant déjà essayé de changer les choses, elle savait que seule l'écriture pouvait redéfinir les règles. En approchant du code sur le mur, elle se demandait : pouvait-t-il y avoir autre chose que la médiation, la re-déclaration des choses sous la forme d'une nouvelle histoire ? Cette ville en disait déjà beaucoup. Et il y avait déjà du texte, c'était en soi une formulation, un certain consensus, mais était-ce plus qu'une capture finalement, une appropriation, raconter à sa manière et pour elle, dans son intérêt,

un monde qui appartenait à tous ? Néanmoins sa narration en était une, tout autant que celle que cet univers lui imposait. Peut-être serait-ce à l'extérieur, si elle parvenait à sortir, mais la preuve en était que l'individu et le monde, en miroirs et altérités, étaient toujours intrinsèquement producteurs.

—